

РаХоВа

Настольная Ролевая игра

Прп. Кеннет Мулинё

Перевод С. Вейса



Акрон, ОН 2002

Воронеж 2015

От переводчика

RaHoWa – поистине легендарная среди западных игроков вещь. В том смысле, в каком Эд Вуд – поистине великий режиссер. Многие повесили на нее венок (лавр/терн/бешеный огурец) худшей ролевой игры за всю историю хобби. Многие ставят все же на вторую позицию, но переводить FATAL – я еще не до такой степени сошел с ума.

Те культурные образы, что у нас, будучи ехидно осмеяны, породили милейший «APPPГХЪ!», на скудной почве Огайо дали каменно-серьезный документ, полный угнетающих евреев и могучих Белых Воинов. Культовой этот трэш при этом совершенно серьезно висит на сайтах «Движения Созидания» (бывшая «Всемирная Церковь Создателя», священнослужителем и активистом которой автор, собственно, и был) наравне с их священным писанием, упомянутой и в «РаХоВе» «Библией Белого Человека». Повторяю: да, они там серьезно.

Помимо, кхм, смыслового наполнения, предметом неувядаемого зубоскальства наших англоязычных друзей служат великолепные правила, которые совершенно, ни при каких обстоятельствах не работают (о FATAL, к примеру, такого все-таки не скажешь). На самом деле, думаю, их можно было бы довести до рабочего состояния, но как раз это моей целью не являлось (хотя один шаг я предпринял).

Однако на наших пажитях, как я недавно узнал путем опроса знакомых, шутка не так известна – смешок на форуме там, куценькая вики-статья здесь. Поэтому, в рамках дурного чувства юмора, я и сделал эту пдфку – при этом важно понимать, что она является вполне официальным изданием!

Видите ли, я нашел автора в дебрях соцсетей. И совершенно серьезно испросил у него разрешения на перевод и релиз. Оказалось, что прп. Мулинё практически не в курсе собственной славы – и, видимо, поэтому официальное разрешение было дано. Более того, арт на обложке, не весьма художественный, зато несущий на себе символику Церкви

Создателя, я не менее официально испросил у одной из «креативистских» групп, ее и сваявших. И таки тоже разрешили, охо-хо.

Хотелось бы четко заявить, что данный документ если и пропагандирует национальную рознь, то, похоже, к белым. Все события, понятия и физические законы если и совпадают с реальностью, то случайно, и являются вымыслом автора. Данный документ распространяется в сатирических и исторических целях. Предлагаю всем желающим отнестись к этому тексту так же, как они относятся к свастикам в Википедии. Сам же я отказываюсь нести ответственность вообще за что бы то ни было, не говоря уже об этом тексте в частности. Кстати, его распространение (если оно кому-то сдалось) свободно и никакой прибыли из этого все равно, увы, не извлечь.

Я осознаю, что изрядно пригладил текст при переводе, потеряв своеобразную грамматику и пунктуацию автора. Что ж, mea culpa, mea maxima culpa.

Более того, проведя определенные поиски в веб-архивах, я обнаружил, что есть два варианта исходной pdf-ки. Вариант World Church of Creator не включает таблиц, они лежат рядом, оформленные, но незаполненные и в калечащих .wdb-файлах. Вариант Creativity Alliance содержит таблицы в теле документа и заполненными, но неоформленными, без шапок и вдобавок не все. Я счел удобным совместить те и другие, тем самым создав хотя бы иллюзию того, что правила можно заставить работать (спойлер: на самом деле нет).

Хотелось бы поблагодарить моего дорогого друга Константина Михайлова и яшмовую мою Александру, что, преодолевая боль, все это читали и просматривали.

Ну что ж еще... Хорошим тоном, кажется, считается дать парочку книг и фильмов, дабы проникнуться атмосферой? Вот только большинство того, что я мог бы вам посоветовать, уже запрещено либо опасно для мозга.

Важно понимать, что атмосфера, владевшая прп. Мулинё, далека и от историй о штирлицевских наци, и от охотничьих баек русских скинов. К счастью, легендарная по-своему книга Э. Макдональда, «Дневник Тернера», в реестр экстремистских материалов не внесена, в отличие от его же «Охотника». Вот в его-то стилистике в это играть и надо.

Есть еще в интернетах серия книжек Гарольда Ковингтона про Northwest Republic, из которых как минимум вторую и пятую можно стащить у его идейных соратников легально и бесплатно. Она чуть про другое, но должным образом чудовищна.

Свою книжку про отважных белых партизан написал даже Дэвид Лейн (тот самый, который 14\88). Называется "Белые партизаны Скалистых гор" ("KD Rebel" в оригинале). Проблема в том, что вся книжка - небольшая повесть на 80 страниц А4 - посвящена похищению отважные Белыми Военами и одомашниванию испорченных ЗОГом школьников и стриптизерш, и играть ее надо по FATAL, видимо.

Кроме этого, поискав, можно найти пдфку "White Empire" пера самого Rev. Kenneth Molyneaux. Ее чтение убеждает, что даже российская фантастика – еще не самое страшное.

Ну что же, приятного вам чтения – играть в это у вас вряд ли выйдет.

...Впрочем...

Впрочем, возможно, я еще напишу тестовый модуль по всему этому. Why? For the glory of Satan, of course!

Содержание

Введение	6
Вармастер и Приключения	6
Создание персонажа	7
Характеристики	8
Эффекты Характеристик	11
Классы	14
Навыки	16
Оружие	26
Прочая информация	27
Опыт	30
Бой	33
Враги	37
Заключение	42
Таблица оружия	43
Таблица предметов	45
Таблица характеристик	47
Таблица врагов	51

Введение

Недалекое будущее. Хаос, анархия и беспорядки раздирают мир, истощенный ростом небелого населения. Каждый клочок земли заполнен презренной ордой – благородный же Белый человек теперь лишь крохотное меньшинство. С трудом выживает он пред лицом бесчисленный ужасов, что насылают на него отвратительные легионы злобных Жыдов.

Многие ученые предсказывали эту разоренную Землю, где высшая Белая раса угнетена, но немногие поддались этим тревогам. Как результат, вся цивилизация уничтожена истребительным огнем неисчислимых бедствий.

Надежда, впрочем, остается. Пока что небольшая, но набирающая все больше силы фракция твердо намерена очистить Землю от всех вредителей до одного. Этот отряд Белых Воинов четко знает, что отступать некуда. Одно из двух: или они подхватят знамя Белой Расы, сформировав грандиозную Белую Империю, или холодная, темная чернота пожрет весь мир.

Вы – один из этих воинов. Так поднимете ли вы оружие – или будете наблюдать, как умирают прекрасные Белые женщины? Выбор прост. Священная Расовая Война обречена принести вам триумф. Победа неизбежна. РАХОВА!

Вармастер и Приключения

Вармастер контролирует среду, врагов и неигровых персонажей. Также он контролирует течение истории (и, скорее всего, выдумывает ее) - таким образом, он исключительно важен и наделен огромной властью. Он должен внимательно учитывать уровень, опыт и силу Белых Воинов, решая, с какими врагами они сразятся или в насколько суровых обстоятельствах окажутся. Правильный Вармастер, таким образом, обычно человек интеллектуальный, с хорошим, богатым воображением.

Мир Священной Расовой Войны – это пространство, где Белые Воины находят приключения. Как уже было сказано, если у вас нет уже готового – приключение, на которое выходят Белые воины, создается Вармастером. В игру могут играть минимум два человека (Вармастер и один Белый Воин), но сверху количество игроков никак не ограничено.

Возможные приключения могут включать в себя, к примеру, убийство коварного Жыда, разрушающего мир через СМИ; разборку с бандой ниггеров, что повадились терроризировать Белых; уничтожение наркокартеля мерзких латиносов, и так далее. Возможностям нет предела, так что в РаХоВу можно играть вечно!

Создание персонажа

В РаХоВе игрок пробивает себе путь к победе и славе через сонмища врагов. Однако прежде, чем все это начнется, игроку следует создать себе персонажа. Возьмите чистый лист бумаги – на нем вы запишете следующее: описание персонажа; его имя; оружие; предметы; уровень персонажа; уровень оружия; навыки и уровни навыков; кредиты; опыт; очки жизни, текущие и максимальные; характеристики; класс; убитые враги; амуниция. Рекомендуется взять карандаш – многое придется стирать и переписывать.

Ниже дается пошаговая инструкция по созданию персонажа:

- Шаг 1: В первую очередь, создавая Белого Воина, необходимо решить, какое имя ему дать (это может быть и имя самого игрока), какого он будет роста, сколько будет весить – а также определиться со всеми теми деталями, что придадут персонажу живости. Вы, например, можете сказать, что он светловолос, голубоглаз, что у него есть татуировки – все, что в пределах здравого смысла. Насколько игрок детализирует персонажа, остается на совести игрока. Однако похоже, что чем тщательней игрок

продумывает своего персонажа, тем веселее ему за него играть. Так что будьте изобретательны.

- Шаг 2: Далее идет распределение 100 очков по восьми базовым Характеристикам (сила, ловкость, здоровье, героизм, харизма, интеллект, мудрость и устрашение). На начало игры ни одна из них не может превышать 20. Распределить нужно все очки.
- Шаг 3: Далее персонаж должен выбрать, к какому Классу он относится. Классы таковы: Гладиатор, Лидер, Солдат, Ученый, Герой, Снайпер, Атлет и Медик. У каждого Класса есть свои преимущества, так что персонажу нужно решить, какой Класс наиболее ему соответствует.
- Шаг 4: После этого нужно выбрать навыки. Каждый Класс уже имеет два определенных, еще два нужно выбрать из списка ниже.
- Шаг 5: Теперь герой снаряжается и тратит свои кредиты. Он может спустить сейчас все, а может и запасти часть. Мудрым шагом будет купить оружие, патронов и еды, однако что именно он покупает – остается на волю персонажа. Когда и это сделано, Белый Воин наконец-то готов к битвам и приключениям.

Характеристики

Персонажа составляют восемь базовых Характеристик – сила, ловкость, здоровье, героизм, харизма, интеллект, мудрость и устрашение. Они кратко описаны ниже.

Кроме этих базовых Характеристик есть еще уровень чести, уровень уважения и очки жизни. Они также кратко описаны ниже.

В начале игры игроку выделяется 100 очков, которые он делит между базовыми Характеристиками как хочет. Максимальное значение каждой Характеристики – 30 (от 0 до 30), но игрок может выделить на каждую Характеристику лишь до 20. В дальнейшем они могут быть подняты уже через навыки,

честь и так далее. Так что игрок обязан распределить между ними все 100 очков.

Некоторые упомянутые Характеристики (а именно харизма, интеллект, мудрость и устрашение) имеют связанные специальные умения, которые также будут описаны ниже.

Сила

Сила обозначает силу мышц персонажа. Чем больше значение этого параметра, тем больше веса человек может нести.

Ловкость

Ловкость обозначает ловкость рук персонажа. Чем больше ее значение, тем выше скорость стрельбы.

Здоровье

Здоровье обозначает физическое развитие персонажа. Чем больше его значение, тем больше очков жизни он получает с каждым новым уровнем.

Героизм

Героизм – это храбрость персонажа. Высокий показатель повышает шанс на успех навыка «Воодушевление».

Харизма

Харизма – это умение персонажа очаровывать либо вести за собою людей. Влияет не только на шансы повлиять на неигрового персонажа, но и на количество стартовых кредитов (обозначающих сбережения персонажа, заработанные тяжким трудом до игры).

Интеллект

Интеллект – это умение размышлять и способность решать задачи. Таким образом, эта характеристика помогает вам понять, что и как, а при высоком развитии (что означает

высокую обучаемость) дает бонусы к получаемому в битвах опыту (как опыту персонажа, так и опыту оружия).

Мудрость

Мудрость отражает общий объем знаний персонажа. Ее высокий уровень значит, что персонаж что-то знает практически о чем угодно. Кроме того, высокая мудрость также повышает меткость – персонаж уже знает слабые места в обороне врага.

Устрашение

Устрашение – это умение персонажа запугать врага. Высокий уровень устрашения не только помогает игроку при удаче заставить врага в ужасе отступить, но также позволяет игроку, выбрав одного врага, понизить ему процент попадания (и с огнестрельным оружием, и врукопашную).

Уважение

Каждый раз, когда персонаж получает уровень, растет и его уровень уважения. Так что, не считая тех или иных специальных модификаторов, уровень уважения равен текущему уровню персонажа. Уважение используется при убеждении неигровых персонажей (подробно смотрите в разделе об Эффекте харизмы).

Честь

Каждый игрок начинает с 10 очками чести. Каждый раз, когда персонаж совершает благородное дело, он получает очки чести, а проделав что-нибудь бесчестное – теряет их. Когда и сколько – исключительно на усмотрение вармастера, но не более одного-двух очков за раз. Очки чести исчисляются в промежутке от 0 до 50; 0 означает немедленную позорную смерть, а 50 – славу и величие (и увеличенные характеристики).

Очки жизни

Очки жизни – это количество жизни персонажа. Чем больше, тем лучше, 0 – это уже труп. Игрок может восполнять потерянные очки жизни, но получить больше своего максимума не может. Каждый игрок начинает с 25 очками жизни, но это число может быть увеличено с течением игры, заработанным опытом и так далее.

Эффекты Характеристик

Эффект Харизмы

Встретив неигрового персонажа, игрок может попытаться убедить его присоединиться к партии, оказать персонажам услугу и так далее. Игрок, совершающий эту попытку, должен вычесть харизму цели из своей собственной.

Если результат равен нулю или отрицателен – это автоматический провал. Если он равен 20 и выше – автоматический успех. Если же где-то в промежутке – игрок кидает d20; чтобы преуспеть, он должен выбросить число, меньшее или равное полученной разницы (если нет – то провал).

Что касается уважения, то, если уровень уважения персонажа больше или равен харизме цели, игрок автоматически очаровывает его успешно.

Пример: У игрока, Гитлера, 30 очков харизмы, а у цели, Расового Белого Товарища, 15. Разность – 15, так что Гитлер, желая Расового Белого Товарища очаровать, должен выбросить 15 или меньше. Гитлер выбрасывает 10 – и, таким образом, добивается успеха. Соответственно, Гитлер собеседника очаровал и решает позволить ему присоединиться к партии.

Пользоваться этим умением следует в рамках здравого смысла. Только вармастеру решать, на что игроки вообще могут уговорить кого бы то ни было. Скажем, очень трудно подбить кого-то совершить самоубийство. Так что, даже если бросок и

успешен, вармастер вправе решить, что игрок слишком многого хочет от персонажа, и отменить эффект очарования. Умением можно пользоваться один раз в отношении одного неигрового персонажа.

Эффект Интеллекта

Как только появляется некая проблема, которую требуется разрешить, игрок может использовать свой интеллект и решить ее. Вармастер объявляет оценку проблемы в очках (от 0 до 30), и игрок смотрит, можно ли сделать успешный бросок. Для этого он вычитает цену проблемы из своего интеллекта.

Если результат равен нулю или ниже – это автоматический провал, а если 20 и выше – автоматический успех. В других случаях он кидает d20 и, если результат меньше или равен разности, добивается успеха. Так можно делать один раз на одну проблему.

Пример: *Игрок, Шерлок, имея 30 очков интеллекта, находит следы в грязи. Используя свой интеллект, он пытается понять, чьи это следы и куда ведут. Вармастер объявляет, что проблема стоит 20 очков. 30 минус 20 равняется 10. Шерлок кидает d20 и выбрасывает 12, таким образом терпя неудачу. Даже Шерлок озадачен этой тайной!*

Эффект Мудрости

Когда некое знание требует знающего, герой может использовать свою мудрость, чтобы уточнить информацию. Вармастер оглашает цену знания в очках (от 0 до 30), и игрок смотрит, можно ли сделать успешный бросок. Для этого он вычитает объявленную цену из своих очков мудрости.

Если результат равен нулю или ниже – это автоматический провал, а если 20 и выше – автоматический успех. В других случаях он кидает d20 и, если результат меньше или равен разности, добивается успеха. Так можно делать один раз на каждый запрос сведений.

Пример: Игрок, Аристотель, видит иностранную надпись на стене. Вармастер объявляет, что цена знания – 10. Так как мудрость Аристотеля – 30, разность равна 20, а это автоматический успех. Аристотель может прочесть надпись.

Эффект Устрашения/Героизма

Устрашение и героизм взаимосвязаны. Как только начинается битва (будь то перестрелка или рукопашная), обе стороны сравнивают свои общие очки устрашения (все враги складывают свои вместе, все Белые Воины тоже).

Та сторона (союзники или враги), общее устрашение которой выше, запугивает противника и, при достаточном успехе, заставляет их терять меткость, а то и вовсе бежать (эти проверки идут каждый раунд).

Общие очки устрашения той стороны, у которой они выше, делятся на общий героизм другой стороны. Если результат равен 2 или больше, напуганная сторона (те, у кого общих очков устрашения меньше) получает штрафы. Все дроби округляются вниз.

- При 2 – меткость напуганной стороны (и в перестрелке, и в рукопашной) падает на 10%.
- При 3 - меткость напуганной стороны падает на 25%.
- При 4 - меткость напуганной стороны падает на 50%.
- При 5 и выше напуганная сторона в ужасе убегает. Другая же сторона автоматически получает бесплатный выстрел, при этом защита отступающих равна 0.

Пример: Пятеро врагов, у каждого из которых 10 очков устрашения (то есть общие очки устрашения у них 50) противостоят трем союзникам, у каждого из которых по 15 очков устрашения (то есть 45 общих). Таким образом, 50 очков врага бьют 45 очков союзников. У каждого союзника 8 очков героизма (то есть 24 общих). 50 разделить на 24 – это чуть более 2, а так как дроби мы округляем вниз, то

считаем как 2. Значит, у союзников на 10% падает меткость.

Классы

Всего есть девять классов. Каждый из них уникален и несет с собой разные навыки и силы. Выбранный класс обычно что-то говорит о персонаже и о том, как именно он намерен очистить планету от заразы. К примеру, Гладиатор – приверженец рукопашного боя, так что с ним превосходно и справляется, в то время как Ученый достигнет успеха, используя свой мозг.

Гладиатор

Гладиатор добился от своего тела великого боевого мастерства, он наносит сокрушительные удары кулаками, ногами, коленями, а то и дубинкой.

Навыки: Рукопашный бой, Вейтлифтинг.

Увеличенные характеристики: Сила +2, Ловкость +2, Устрашение +2

Особенности: Урон +2, Шанс на попадание +10% в рукопашной.

Лидер

Лидер – персонаж с естественным умением руководить и заставлять людей идти за собой.

Навыки: Лидерство, Дипломатия.

Увеличенные характеристики: Харизма +2, Интеллект +2, Мудрость +2.

Особенности: Уважение +5.

Солдат

Солдат – это воин, обученный для битвы, а значит – умелый в обращении с огнестрельным оружием.

Навыки: Обращение с оружием, Отвага.

Увеличенные характеристики: Ловкость +2, Героизм +2.

Особенности: Меткость с огнестрельным оружием +5% (за каждый уровень), Урон с огнестрельным оружием +1 (за каждый уровень), Скорость с огнестрельным оружием +1 (за каждый уровень).

Ученый

Ученый использует свой выдающийся интеллект на пользу идее, а его благородные, взвешенные методы приближают победу.

Навыки: Чтение, Головоломки.

Увеличенные характеристики: Мудрость +4, Интеллект +2.

Особенности: Честь +5.

Герой

Герой – это боец, использующий свой дар воодушевлять и вдохновлять для того, чтобы в бою поддерживать в товарищах боевой дух и смелость.

Навыки: Воодушевление, Отвага.

Увеличенные характеристики: Героизм +4, Харизма +2.

Особенности: Умение «Воодушевление» срабатывает автоматически.

Снайпер

Снайпер исключительно умело обращается с винтовкой и стреляет из нее с невероятной меткостью.

Навыки: Обращение с оружием (винтовка), Ремонт оружия.

Увеличенные характеристики: Ловкость +4, Сила +2.

Особенности: Урон с огнестрельным оружием +2 (за каждый уровень, только для винтовки), Меткость с огнестрельным оружием +10% (за каждый уровень, только для винтовки).

Атлет

Атлет – персонаж, строящий свое тело и поддерживающий его в наилучшей форме для сражения с силами зла.

Навыки: Атлетика, Вейтлифтинг.

Увеличенные характеристики: Здоровье +2, Сила +2, Ловкость +2.

Особенности: Очки жизни +10 (за каждый уровень).

Медик

Медик сведущ в искусстве излечения и использует его, чтобы помочь раненым после битвы.

Навыки: Священные книги, Добыча еды.

Увеличенные характеристики: Здоровье +4, Мудрость +2.

Особенности: Лечение (дважды в день, излечивает 1d6 за уровень [то есть медик третьего уровня лечит на 3d6]).

Навыки

Навыки – это различные доступные в игре таланты. Они даруют добавочные бонусы и умения. У них тоже есть уровни, все начинаются с первого и могут дойти до пятого. Каждый персонаж начинает с четырьмя навыками – два уже определены классом персонажа, еще два он выбирает из списка ниже.

Успешность применения некоторых навыков выражается в процентах. Чтобы определить эффективность, игрок кидает два d10, результат на первом – первая цифра, на втором – вторая.

Если результат меньше или равен указанной сложности в процентах, это успех, иначе – провал.

Портняжное дело

Это умение позволяет персонажу делать одежду: футболки, брюки, шапки и т. д. Это также означает, что он может сам создавать ее дизайн – и сделать, например, футболку со Свастикой или с Креативистской символикой. Для каждого предмета нужен соответствующий материал.

- Первый уровень: 50% шансов успешно сделать желаемый предмет одежды.
- Второй уровень: 60% шансов успешно сделать желаемый предмет одежды.
- Третий уровень: 70% шансов успешно сделать желаемый предмет одежды.
- Четвертый уровень: 80% шансов успешно сделать желаемый предмет одежды.
- Пятый уровень: 90% шансов успешно сделать желаемый предмет одежды.

Хакерство

Это умение позволяет персонажу взламывать компьютеры. Это означает доступ к заблокированным сайтам, создание вирусов и т. д.

- Первый уровень: 50% шансов успешного взлома.
- Второй уровень: 60% шансов успешного взлома.
- Третий уровень: 70% шансов успешного взлома.
- Четвертый уровень: 80% шансов успешного взлома.
- Пятый уровень: 90% шансов успешного взлома.

Компьютерная грамотность

Предполагается, что основные функции компьютера известны всем. Если же персонаж хочет сделать что-то большее (вроде как сделать программу), то для определения успеха ему необходимо использовать этот навык.

- Первый уровень: 50% шансов успеха продвинутой операции.
- Второй уровень: 60% шансов успеха продвинутой операции.
- Третий уровень: 70% шансов успеха продвинутой операции.
- Четвертый уровень: 80% шансов успеха продвинутой операции.
- Пятый уровень: 90% шансов успеха продвинутой операции.

Вождение

Предполагается, что водить автомобили в принципе персонаж умеет. Если же он намерен сделать что-то покруче (вроде погони на предельной скорости) – тут ему этот навык и пригодится.

- Первый уровень: 50% шансов провернуть трюк сорвиголовы.
- Второй уровень: 60% шансов провернуть трюк сорвиголовы.
- Третий уровень: 70% шансов провернуть трюк сорвиголовы.
- Четвертый уровень: 80% шансов провернуть трюк сорвиголовы.
- Пятый уровень: 90% шансов провернуть трюк сорвиголовы.

Добыча еды

Этот навык позволяет персонажу искать – и находить! – еду (которой персонаж восстанавливает очки жизни). Чем выше уровень – тем больше шанс найти еду вообще и найти ее побольше. Может быть использовано раз в день.

- Первый уровень: 50% шансов на успех; найдено еды на 1д4.
- Второй уровень: 60% шансов на успех; найдено еды на 2д4.
- Третий уровень: 70% шансов на успех; найдено еды на 3д4.
- Четвертый уровень: 80% шансов на успех; найдено еды на 4д4.
- Пятый уровень: 90% шансов на успех; найдено еды на 5д4.

Ремонт

Этот навык позволяет персонажу ремонтировать обычные вещи – то есть то, что к оружию не относится. Может быть починен компьютер, транспортное средство и т. д. На каждую попытку нужен набор инструментов.

- Первый уровень: 50% шансов на успешный ремонт.
- Второй уровень: 60% шансов на успешный ремонт.
- Третий уровень: 70% шансов на успешный ремонт.
- Четвертый уровень: 80% шансов на успешный ремонт.
- Пятый уровень: 90% шансов на успешный ремонт.

Рукопашный бой

Рукопашный бой – это бой с использованием кулаков, ног и даже дубин. Увеличенный уровень этого навыка позволяет персонажу больше атаковать в рукопашном бою.

- Первый уровень: 2 атаки за раунд рукопашного боя.

- Второй уровень: 3 атаки за раунд рукопашного боя.
- Третий уровень: 4 атаки за раунд рукопашного боя.
- Четвертый уровень: 5 атаки за раунд рукопашного боя.
- Пятый уровень: 6 атаки за раунд рукопашного боя.

Священные книги Креативизма

Этот навык предусматривает изучение и просвещение через величайшие когда-либо написанные книги – «Вечную Религию Природы» и «Библию Белого человека». Изучая эти чудесные книги, персонаж обретает умиротворение и вдохновение. Таким образом он восстанавливает потерянные очки жизни. Для использования этого навыка понадобятся Священные книги Креативизма. Число доступных применений этого навыка меняется с его уровнем.

- Первый уровень: восстановлено 1д6 потерянных очков жизни, один раз в день.
- Второй уровень: восстановлено 2д6 потерянных очков жизни, два раза в день.
- Третий уровень: восстановлено 3д6 потерянных очков жизни, три раза в день.
- Четвертый уровень: восстановлено 4д6 потерянных очков жизни, четыре раза в день.
- Пятый уровень: восстановлено 5д6 потерянных очков жизни, пять раз в день.

Открытие

Этот навык дает персонажу возможность отпирать закрытые двери, окна и тому подобное. Навык можно использовать один раз на каждую отдельную вещь (окно, дверь), которую вы пытаетесь открыть.

- Первый уровень: 50% шансов на открытие.

- Второй уровень: 60% шансов на открытие.
- Третий уровень: 70% шансов на открытие.
- Четвертый уровень: 80% шансов на открытие.
- Пятый уровень: 90% шансов на открытие.

Воодушевление

Именно этот навык и используют храбрецы и герои, когда хотят вдохновить своих товарищей сражаться вопреки всему. Он может быть использован в начале битвы (до проверки Устрашения/Героизма), чтобы временно увеличить всем союзникам персонажа Устрашение и Героизм (у самого применяющего умение персонажа, если он преуспел, они тоже увеличиваются). Это повышение действует в течение всей битвы, после ее окончания характеристики возвращаются к нормальным значениям.

- Первый уровень: 50% шансов на успешное Воодушевление; Устрашение +1, Героизм +1.
- Второй уровень: 60% шансов на успешное Воодушевление; Устрашение +2, Героизм +2.
- Третий уровень: 70% шансов на успешное Воодушевление; Устрашение +3, Героизм +3.
- Четвертый уровень: 80% шансов на успешное Воодушевление; Устрашение +3, Героизм +3.
- Пятый уровень: 90% шансов на успешное Воодушевление; Устрашение +5, Героизм +5.

Ремонт оружия

Ремонт оружия позволяет персонажу починить сломанное оружие. Персонаж с этим навыком может попытаться починить любое оружие. На каждую попытку нужен набор инструментов.

- Первый уровень: 50% шансов отремонтировать оружие.

- Второй уровень: 60% шансов отремонтировать оружие.
- Третий уровень: 70% шансов отремонтировать оружие.
- Четвертый уровень: 80% шансов отремонтировать оружие.
- Пятый уровень: 90% шансов отремонтировать оружие.

Владение оружием

Владение оружием дает дополнительные бонусы конкретному виду оружия. Оружейных специальностей бывает три: пистолеты, автоматы и дробовики.

- Первый уровень: Пистолет = Урон с огнестрельным оружием +1, Меткость с огнестрельным оружием +5%; Автомат = Урон с огнестрельным оружием +2, Меткость с огнестрельным оружием +5%; Дробовик = Урон с огнестрельным оружием +3, Меткость с огнестрельным оружием +5%.
- Второй уровень: Пистолет = Урон с огнестрельным оружием +2, Меткость с огнестрельным оружием +10%; Автомат = Урон с огнестрельным оружием +4, Меткость с огнестрельным оружием +5%; Дробовик = Урон с огнестрельным оружием +6, Меткость с огнестрельным оружием +10%.
- Третий уровень: Пистолет = Урон с огнестрельным оружием +3, Меткость с огнестрельным оружием +15%; Автомат = Урон с огнестрельным оружием +6, Меткость с огнестрельным оружием +15%; Дробовик = Урон с огнестрельным оружием +9, Меткость с огнестрельным оружием +5%.
- Четвертый уровень: Пистолет = Урон с огнестрельным оружием +4, Меткость с огнестрельным оружием +20%; Автомат = Урон с огнестрельным оружием +8, Меткость с огнестрельным оружием +20%; Дробовик = Урон с огнестрельным оружием +12, Меткость с огнестрельным оружием +20%.

- Пятый уровень: Пистолет = Урон с огнестрельным оружием +5, Меткость с огнестрельным оружием +25%; Автомат = Урон с огнестрельным оружием +10, Меткость с огнестрельным оружием +25%; Дробовик = Урон с огнестрельным оружием +15, Меткость с огнестрельным оружием +25%.

Вейтлифтинг

Этот навык увеличивает силу.

- Первый уровень: Сила +1.
- Второй уровень: Сила +2.
- Третий уровень: Сила +3.
- Четвертый уровень: Сила +4.
- Пятый уровень: Сила +5.

Компьютерные игры

Этот навык отражает тренированность игрока в видеоиграх – а с ним и бонус к ловкости.

- Первый уровень: Ловкость +1.
- Второй уровень: Ловкость +2.
- Третий уровень: Ловкость +3.
- Четвертый уровень: Ловкость +4.
- Пятый уровень: Ловкость +5.

Атлетика

Атлетика – навык, отражающий хорошее здоровье и физическое развитие. Как таковой, он дает бонусы к здоровью персонажа.

- Первый уровень: Здоровье +1.

- Второй уровень: Здоровье +2.
- Третий уровень: Здоровье +3.
- Четвертый уровень: Здоровье +4.
- Пятый уровень: Здоровье +5.

Отвага

Этот навык добавляет бонус к очкам Героизма персонажа.

- Первый уровень: Героизм +1.
- Второй уровень: Героизм +2.
- Третий уровень: Героизм +3.
- Четвертый уровень: Героизм +4.
- Пятый уровень: Героизм +5.

Дипломатия

Навык Дипломатии есть искусство правильно разговаривать с людьми и разрешать напряженные ситуации через общение. Он дарует бонус к харизме персонажа.

- Первый уровень: Харизма +1.
- Второй уровень: Харизма +2.
- Третий уровень: Харизма +3.
- Четвертый уровень: Харизма +4.
- Пятый уровень: Харизма +5.

Головоломки

Персонаж с этим навыком привычен к решению загадок и таким образом получает бонус к его очкам интеллекта.

- Первый уровень: Интеллект +1.
- Второй уровень: Интеллект +2.

- Третий уровень: Интеллект +3.
- Четвертый уровень: Интеллект +4.
- Пятый уровень: Интеллект +5.

Чтение

Этот навык увеличивает способности персонажа в мудрости, так как он прочел множество книг.

- Первый уровень: Мудрость +1.
- Второй уровень: Мудрость +2.
- Третий уровень: Мудрость +3.
- Четвертый уровень: Мудрость +4.
- Пятый уровень: Мудрость +5.

Доминация

Доминация – это навык, используемый для улучшения Устрашения.

- Первый уровень: Устрашение +1.
- Второй уровень: Устрашение +2.
- Третий уровень: Устрашение +3.
- Четвертый уровень: Устрашение +4.
- Пятый уровень: Устрашение +5.

Лидерство

Этот навык дает дополнительный бонус к уважению персонажа.

- Первый уровень: Уважение +1.
- Второй уровень: Уважение +2.

- Третий уровень: Уважение +3.
- Четвертый уровень: Уважение +4.
- Пятый уровень: Уважение +5.

Оружие

Огнестрельное оружие бывает трех основных типов: пистолеты, винтовки и дробовики. Каждая категория имеет общие характеристики, а каждая отдельная разновидность – свои характеристики.

Пистолеты

Пистолеты легки и скорострельны – однако обычно не очень-то мощны. Персонаж может нести по два пистолета сразу. Дальнобойности пистолета должно хватить для всякой битвы, в которую может ввязаться Белый Воин, но Вармастер имеет право обнулить атаку, если враг слишком далеко. Если Вармастер полагает, что враг далеко, он может также уменьшить ущерб настолько, насколько посчитает нужным.

Винтовки

Винтовки весьма сильны и обладают отличной дальнобойностью; магазин большой, стреляют быстро. Использовать можно только одну за раз. Стреляют они далеко, и никаких штрафов не начисляется, даже если враг далеко.

Дробовики

Дробовики исключительно мощны – но радиус действия их очень короток. Хотя в ближнем бою дробовики крайне полезны, чем дальше враг, тем больше дробовик теряет силы. Можно пользоваться только одним за раз. В данном случае штрафы на выстрелы из дробовика определяет и накладывает сам Вармастер.

Прочая информация

Следующая информация разъясняет различную информацию об игре в РаХоВу, в том числе: урон, меткость, скорость выстрела, скорострельность, штрафы оружия, магазин, вес, цена, кубики, защита, лечение, кредиты и бонусы.

Урон

Урон – это число очков жизни, которые персонаж теряет при попадании из огнестрела (и при 0 Защиты). Урон определяется броском кубиков. Так что если оружие успешно попадает в цель и имеет рейтинг урона 4d6, игрок кидает четыре шестигранных кубика. Дальше берется сумма броска, и тот, в кого попали, получает столько же очков урона (при 0 Защиты).

Меткость

Меткость – это вероятность – в процентах – поразить цель, из огнестрельного ли оружия или рукопашную. 0%, разумеется, будет автоматическим промахом, в то время как 100% и выше – автоматическое попадание. В случаях же между этими крайностями следует бросить два d10 (первый кубик – первая цифра, второй – вторая цифра) и надеяться на результат, меньший или равный числу вашей Меткости. То есть при Меткости в 75% нужно выбросить 75 или меньше; так что если на первом кубике выпало 6, а на втором – 7, это будет 67 и попадание.

Скорость выстрела

Эта характеристика измеряет скорость оружия. Чем выше значение, тем быстрее персонаж сможет выстрелить из этого конкретного оружия.

Скорострельность

Скорострельность – это число выстрелов, которое оружие делает за раунд. Огонь одиночными – это всегда один выстрел за раунд, полуавтоматический – три выстрела за раунд, автоматический – пять выстрелов за раунд.

Штрафы оружия

Некоторые образцы оружия имеют штрафы к меткости по причине их большой мощности – с ними сложно обращаться. Эти штрафы могут уходить по мере роста уровня ствола.

Магазин

Магазин – это число патронов, которые оружие содержит в одной зарядке. Чем больше патронов содержит магазин, тем дольше персонаж может протянуть без перезарядки.

Вес

Показатель веса – это, очевидно, вес объекта в мерах веса. Чем больше сила персонажа, тем больше он может унести.

Цена

Разные предметы имеют разные цены, в зависимости от их ценности. Измеряются цены в кредитах.

Кубики

Используются несколько видов кубиков: четырехгранный (известный как d4), шестигранный (известный как d6), восьмигранный (известный как d8), десятигранный (известный как d10), двенадцатигранный (известный как d12) и двадцатигранный (известный как d20).

Число перед «d» обозначает число используемых кубиков, а число после «d» – число граней у нужных кубиков. Так что 3d6 – это бросок трех шестигранных кубиков (с возможным результатом от 3 до 18), а 2d12 – бросок двух двенадцатигранников (с возможным результатом от 2 до 24).

Защита

Защита помогает предупредить урон, когда персонажа атакуют. Чем выше параметр, тем лучше. Различные предметы могут добавить персонажу защиты (бронежилеты, куртки, шлемы и т. п.). Эффект суммируется – хотя можно надеть только один бронежилет, только одну куртку и так далее, можно носить и жилет, и куртку.

Лечение

Когда игрок получает урон и таким образом теряет очки жизни, он может получить их назад с помощью различных методов лечения. Например, это может быть изучение Священных книг Креативизма, употребление еды или лечащий навык Медика.

Кредиты

Каждый персонаж начинает с 1000 кредитов, на которые можно покупать вещи. Можно потратить их все в начале игры, или же что-то отложить. В начале игры игрок может закупать все, что считает нужным, но потом никто не может сказать, когда и где найдет магазин.

Некоторые предметы существуют просто эстетики ради, в то время как другие (например, патроны) несут ценные функции. Каждый предмет что-то стоит, что-то весит, а некоторые имеют и специальные возможности (например, добавлять игроку защиты или исцелять урон). Так что игрок не может превысить свой лимит веса (определяющийся его силой) и суммирует эффект надетой на себя брони (так что можно надеть вместе Тяжелый Бронежилет и Тяжелую Куртку, получив защиту в 9)

Бонусы

Есть много способов получить бонусы – через навыки, через получение уровней, через поднятие характеристик, и так далее. Такие бонусы добавляются к вашим обычным показателям (в

той категории, какая в бонусе указана), так что показатель повышается на бонус. В бою есть бонусы на Скорость выстрела, помогающие выстрелить быстрее; бонусы к урону добавляются к значению броска, и так далее. Важно следить за своими бонусами с тем, чтобы всякий Белый Воин знал свой истинный потенциал.

Опыт

Отправляясь навстречу приключениям и вырезая врагов Белой Расы, Белые Воины получают опыт. Когда опыта (выраженного числом) набирается достаточно, персонаж растет в уровне и получает дополнительные возможности (персонаж начинает на первом уровне).

Обычно персонаж получает некоторое количество опыта за побежденных в боях врагов, однако Вармастер может также давать опыт за интересные идеи, хорошую тактику и тому подобное. Это на усмотрение Вармастера.

Когда битва выиграна, каждый Белый Воин получает столько очков опыта, сколько стоили все враги вместе взятые. Так что если бригада Белых Воинов победила пятерых врагов, каждый из которых стоил 50 очков опыта, каждый Белый Воин получает по 250 очков опыта.

Когда персонаж получает достаточно очков опыта для следующего уровня (точное число для каждого уровня смотрите ниже), он получает 100 очков уровня. Способы, которыми их можно потратить, перечислены ниже. Их следует полностью использовать при каждом повышении, и даже если что-то осталось – дальше эти очки не переходят (так что тратьте их все!).

- За 50 очков можно выучить новый навык.
- За 20 очков можно поднять уровень навыка (за одно повышение один навык можно поднять только на один

уровень, но поднять на один уровень можно несколько навыков).

- За 20 очков можно поднять базовую характеристику (сила, ловкость, здоровье, героизм, харизма, интеллект, мудрость и устрашение) на один пункт (за одно повышение одну характеристику можно поднять только на один пункт, но поднять на один пункт можно несколько характеристик).
- За 5 очков можно увеличить максимальные очки жизни на 1.
- За 1 очко можно добавить 5 кредитов.

Опыт оружия

Не только Белый Воин набирает опыт и повышает уровень – его ствол тоже может. Если персонаж в ходе битвы стрелял из какого-либо своего оружия, это оружие после боя получает столько же опыта, сколько он сам; растет в уровне оно по тем же расценкам (список ниже). Повышая уровень, оружие повышает урон и меткость.

Чем больше опыта накапливает оружие, тем более игрок искусен в обращении с этим конкретным оружием. Так что Белый Воин, опытный во владении Mini 88, не будет иметь того же опыта с другим оружием, даже и с другими винтовками. Более того, набравшее опыта оружие сохраняет набранные бонусы только с использующим его персонажем, что олицетворяет навык персонажа в обращении с этим оружием (то есть опытный Mini 88 превратится в обычный в руках любого другого товарища). Не в самом оружии навык владения им, но во владеющим им человеке.

Большинство стволов начинает со штрафом к меткости – и такие растут в уровне не как обычно. Они не получают нормальных бонусов за повышение уровня, пока их меткость не вернется к нормальной. Для восстановления каждых 10% штрафа к меткости требуется один уровень (то есть меткость оружия увеличится на 10%). Оружие со штрафом на меткость в

50% потребует пяти уровней, прежде чем сможет получать бонусы как обычно. Таким образом, стволы со штрафом к меткости увеличивают меткость на 10% за раз, пока штраф не достигнет 0%. После этого они растут с каждым уровнем так, как указано в списке ниже:

- Пистолеты: Урон +1, Меткость +5%, Скорость выстрела +1.
- Винтовки: Урон +2, Меткость +5%, Скорость выстрела +1
- Дробовики: Урон +3, Меткость +5%, Скорость выстрела +1

Уровни

Уровень	Очки опыта	Уровень	Очки опыта
1	0 (Начало)	14	43,000
2	500	15	49,500
3	1,500	16	56,500
4	3,000	17	64,000
5	5,000	18	72,000
6	7,500	19	80,500
7	10,500	20	89,500
8	14,000	21	100,000
9	18,000	22	150,000
10	22,500	23	200,000
11	26,500	24	250,000
12	31,500	25	300,000
13	37,000	26	500,000 (Чемпион)

Бой

Бои – важнейшая часть РаХоВы. Обычно бойцы сражаются огнестрельным оружием, но и рукопашная (плюс дубинки) схватка также возможна. Так что ниже будет разъяснено и то, и другое. Если один боец желает выстрелить, а другой – пойти врукопашную, стрелок всегда ходит – и стреляет – первым.

Перестрелка

- Шаг 1: Вначале можно использовать навык Воодушевления, чтобы усилить Устрашение и Героизм Белых Воинов. Навык можно использовать один раз за раунд, но если он использован успешно, его больше нельзя использовать в этой битве.
- Шаг 2: Далее следует проверка Устрашения/Героизма. И враги, и Белые Воины считают сумму своих очков Устрашения; сторона, у которой сумма выше, запугивает другую сторону. Устрашенная сторона (та, где очков Устрашения меньше) считает сумму своего общего Героизма. Сторона с большим числом общих очков Устрашения делит это число на общий Героизм устрашенной стороны. Штрафы начисляются при результате 2 и выше (см. раздел «Эффект Устрашения/Героизма» в главе «Эффекты Характеристик»). Если в результате враг убегает, переходите к шагу 7.
- Шаг 3: Это – фаза специальных атак. Злобные враги Белой Расы могут сейчас использовать свои специальные атаки (их список см. в главе «Враги»). Всё, что могут сейчас делать Белые Воины – это использовать Медика для лечения или с той же целью есть еду. Те, кто хочет использовать свои умения в эту стадию (будь то враг или Белый Воин), делают это в порядке своей ловкости (боец с самой большой ловкостью, потом со второй самой большой, и т. д.). При ничьей по ловкости первым ходит Белый Воин; если ничья между врагами – мастер решает, какие враги в каком

порядке ходят, если ничья между Белыми Воинами, персонажи решают, в каком порядке им ходить.

- Шаг 4: Этот шаг определяет, кто в схватке будет атаковать первым. Тот, у кого выше Скорость выстрела, ходит первым, потом со второй самой большой, и т. д.). При ничьей по ловкости первым ходит Белый Воин; если ничья между врагами – мастер решает, какие враги в каком порядке ходят, если ничья между Белыми Воинами, персонажи решают, в каком порядке им ходить. Как только порядок хода установлен, переходите к шагу 5.
- Шаг 5: Это – фаза атаки, именно сейчас ружья стреляют, а ущерб – наносится (в порядке, установленном в шаге 4). Первый атакующий выбирает цель и стреляет; он бросает 2d10, чтобы выяснить, попал ли он (для этого нужно выбросить столько же или меньше, чем его Меткость, если Меткость у него 100% или выше, это автоматическое попадание). Если он промахивается, стреляет следующий в очереди. Если он попадает, он бросает Урон для своего оружия и вычитает из него Защиту цели; если эта разность (Урон минус Защита) больше нуля, цель теряет это количество очков жизни, если 0 или меньше, урон не наносится. Все сражающиеся получают один ход в этой фазе, если только боец не убит до того, как до него дошла очередь. Кроме того, Белому Воину доступен особый выстрел в голову. Его можно попытаться провести с со штрафом к Меткости в 50%. Из всей Защиты цели учитывается только та, которая от шлема. При успехе наносится двойной ущерб.
- Шаг 6: Повторяйте Шаги 1-5 до тех пор, пока или все враги не умрут, или все Белые Воины не умрут, или одна из сторон не решит сбежать. В случае смерти одной из сторон битва окончена; при побеге переходите к Шагу 7.
- Шаг 7: Когда одна из сторон спасается бегством, другая сторона получает дополнительный раунд стрельбы по трусливым собакам. Попадания проходят автоматически,

так что бросков на Меткость не требуется. Вся защита драпающих сволочей падает до нуля. После этого раунда убегающая сторона или вырезана, или скрылась; так или иначе, битва окончена.

Рукопашная

- Шаг 1: Вначале можно использовать навык Воодушевления, чтобы усилить Устрашение и Героизм Белых Воинов. Навык можно использовать один раз за раунд, но если он использован успешно, его больше нельзя использовать в этой битве.
- Шаг 2: Далее следует проверка Устрашения/Героизма. И враги, и Белые Воины считают сумму своих очков Устрашения; сторона, у которой сумма выше, запугивает другую сторону. Устрашенная сторона (та, где очков Устрашения меньше) считает сумму своего общего Героизма. Сторона с большим числом общих очков Устрашения делит это число на общий Героизм устрашенной стороны. Штрафы начисляются при результате 2 и выше (см. раздел «Эффект Устрашения/Героизма» в главе «Эффекты Характеристик»). Если в результате враг убегает, переходите к шагу 7.
- Шаг 3: Это – фаза специальных атак. Злобные враги Белой Расы могут сейчас использовать свои специальные атаки (их список см. в главе «Враги»). Всё, что могут сейчас делать Белые Воины – это использовать Медика для лечения или с той же целью есть еду. Те, кто хочет использовать свои умения в эту стадию (будь то враг или Белый Воин), делают это в порядке своей ловкости (боец с самой большой ловкостью, потом со второй самой большой, и т. д.). При ничьей по ловкости первым ходит Белый Воин; если ничья между врагами – мастер решает, какие враги в каком порядке ходят, если ничья между Белыми Воинами, персонажи решают, в каком порядке им ходить.

- Шаг 4: Этот шаг определяет, кто в схватке будет атаковать первым. Тот, у кого выше Ловкость, ходит первым, потом со второй самой большой, и т. д.). При ничьей по ловкости первым ходит Белый Воин; если ничья между врагами – мастер решает, какие враги в каком порядке ходят, если ничья между Белыми Воинами, персонажи решают, в каком порядке им ходить. Как только порядок хода установлен, переходите к шагу 5.
- Шаг 5: Это – фаза атаки, именно сейчас бойцы нападают, а ущерб – наносится (в порядке, установленном в шаге 4). Первый атакующий выбирает цель и атакует; он бросает 2d10, чтобы выяснить, попал ли он (для этого нужно выбросить столько же или меньше, чем его Меткость в Рукопашной, если Меткость в Рукопашной у него 100% или выше, это автоматическое попадание). Если он промахивается, атакует следующий в очереди. Если он попадает, он бросает свой Урон в Рукопашной, чтобы определить урон, который несет цель (количество очков жизни, которое она теряет). В рукопашной схватке Защита игнорируется. Все сражающиеся получают один ход в этой фазе, если только боец не убит до того, как до него дошла очередь. *Кроме того, Белому Воину доступен особый удар в голову. Его можно попытаться провести с со штрафом к Меткости в Рукопашную в 50%. При успехе наносится двойной ущерб.*
- Шаг 6: Повторяйте Шаги 1-5 до тех пор, пока или все враги не умрут, или все Белые Воины не умрут, или одна из сторон не решит сбежать. В случае смерти одной из сторон битва окончена; при побеге переходите к Шагу 7.
- Шаг 7: Когда одна из сторон спасается бегством, другая сторона получает дополнительный раунд атаки по трусливым собакам. Попадания проходят автоматически, так что бросков на Меткость не требуется. После этого раунда убегаящая сторона или вырезана, или скрылась; так или иначе, битва окончена.

Враги

В РаХоВе есть пять основных типов врагов: ниггеры, арабы, латиносы, гуки и жыды. У каждого врага есть свои сильные и слабые стороны; у каждого есть и более эффективная специальная атака, основанная на его умениях. Таким образом, у врагов нет Навыков, как у Белых Воинов, зато есть специальная атака.

Ее можно применить вместо обычной раз в раунд на одного персонажа за раз. Враг выбирает, на каком Белом Воине он намерен ее использовать – и она, в случае успеха, действует только на этого персонажа. Если бросок провален, никакого эффекта не будет, и ход врага окончен (то есть и специальную атаку, и обычную атаку использовать нельзя). Впрочем, за раунд одни враги могут использовать специальную атаку, а другие – нормальную (один и тот же враг и то, и другое сделать не может). Специальная атака тем более мощна и тем больше имеет шансов на успех, чем опытнее враг.

Чтобы успешно применить специальную атаку, враг должен бросить d20 и получить результат, равный или меньший определенного числа (зависящего от врага). Суть и эффекты специальных атак описаны ниже.

Ниггер

Ниггеры – создания вонючие и тупые, обычно еще и обычно твердолобые. Эти звери – худшее, что природа имеет нам предложить, и их истребление при каждом удобном случае – долг всякого Белого Воина. Их специальная атака известна как Смрад – при успехе ниггер источает сильнейшую вонь.

- Вонючий Ниггер должен выбросить 2 или меньше на d20. При успехе цель его специальной атаки уменьшает свою меткость (и с оружием, и врукопашную) на этот раунд на 10%.

- Тупой Ниггер должен выбросить 4 или меньше на d20. При успехе цель его специальной атаки уменьшает свою меткость (и с оружием, и врукопашную) на этот раунд на 20%.
- Недоразвитый Ниггер должен выбросить 6 или меньше на d20. При успехе цель его специальной атаки уменьшает свою меткость (и с оружием, и врукопашную) на этот раунд на 30%.
- Отвратный Ниггер должен выбросить 8 или меньше на d20. При успехе цель его специальной атаки уменьшает свою меткость (и с оружием, и врукопашную) на этот раунд на 40%.
- Твердолобый Ниггер должен выбросить 10 или меньше на d20. При успехе цель его специальной атаки уменьшает свою меткость (и с оружием, и врукопашную) на этот раунд на 50%.

Латинос

Латиносы – ленивые, вороватые паразиты, которые только зря переводят воздух; воздух же, вообще-то, следует приберечь для Всего Лучшего На Земле – то есть Белой Расы. В ходе своей полной нелегальной иммиграцией истории они хорошо выучились переходить границы да шнырять повсюду. Так что их специальная атака – Скрытность; при успехе она позволяет латиносу атаковать первым, еще как часть специальной атаки.

- Ленивый Латинос должен выбросить 2 или меньше на d20. При успехе латинос тут же производит нормальную атаку – до Белых Воинов.
- Плутливый Латинос должен выбросить 4 или меньше на d20. При успехе латинос тут же производит нормальную атаку – до Белых Воинов.
- Уродливый Латинос должен выбросить 6 или меньше на d20. При успехе латинос тут же производит нормальную атаку – до Белых Воинов.

- Отталкивающий Латинос должен выбросить 8 или меньше на d20. При успехе латинос тут же производит нормальную атаку – до Белых Воинов.
- Сумасшедший Латинос должен выбросить 10 или меньше на d20. При успехе латинос тут же производит нормальную атаку – до Белых Воинов.

Араб

Арабы – это сволочи, приверженные воинственной религии, Исламу. Они объявили джихад, священную войну, многим своим врагам, в том числе и Белой Расе. Горе тому арабу, что встретится с Белым Воином на поле боя! Их фанатичная вера позволяет им совершать специальную атаку, известную как Шахидский Забег. При успехе араб подрывает себя и Белого Воина (сам араб автоматически умирает, а Белый Воин, на которого направлена атака, получает урон), а при провале он попросту с грохотом гибнет.

- Гнусный Араб должен выбросить 2 или меньше на d20. При успехе араб подрывает бомбу, и Белый Воин, на которого направлена атака, получает 1d12 урона.
- Мерзкий Араб должен выбросить 4 или меньше на d20. При успехе араб подрывает бомбу, и Белый Воин, на которого направлена атака, получает 2d12 урона.
- Бродяжничающий Араб должен выбросить 6 или меньше на d20. При успехе араб подрывает бомбу, и Белый Воин, на которого направлена атака, получает 3d12 урона.
- Вороватый Араб должен выбросить 8 или меньше на d20. При успехе араб подрывает бомбу, и Белый Воин, на которого направлена атака, получает 4d12 урона.
- Шахидствующий Араб должен выбросить 10 или меньше на d20. При успехе араб подрывает бомбу, и Белый Воин, на которого направлена атака, получает 5d12 урона.

Гук

Гуки – тощие, надоедливые, узкоглазые кучки экскрементов, отчаянно желающие быть Белыми. Разумеется, зря. Они весьма обильно размножились сейчас, и нет никаких сомнений, что без них мир станет как-то лучше. Просмотр насквозь постановочных фильмов про восточные единоборства, впрочем, дал им кое-какие преимущества в рукопашном бою – так что их талант применим только для рукопашной. При успехе это умение на этот раунд увеличивает число атак, которым персонаж подвергается (успешный бросок означает, что гук тут же и наносит столько атак, сколько ему позволяет уровень навыка). При провале гук не атакует.

- Тощий Гук должен выбросить 2 или меньше на d20. При успехе гук может дважды атаковать выбранного Белого Воина, но только врукопашную.
- Надоедливый Гук должен выбросить 4 или меньше на d20. При успехе гук может трижды атаковать выбранного Белого Воина, но только врукопашную.
- Пустоголовый Гук должен выбросить 6 или меньше на d20. При успехе гук может четырежды атаковать выбранного Белого Воина, но только врукопашную.
- Безмозглый Гук должен выбросить 8 или меньше на d20. При успехе гук может пять раз атаковать выбранного Белого Воина, но только врукопашную.
- Красный Гук должен выбросить 10 или меньше на d20. При успехе гук может шесть раз атаковать выбранного Белого Воина, но только врукопашную.

Жыд

Безо всякого сомнения жыды – худшие и злейшие паразиты, каких мир только видел. Они извращают все святое, честное и справедливое. Когда жыдов куда-нибудь денут – до славной Белой Империи останется один шаг. За столетия лжи,

манипуляций и откровенного разврата жыды немало преуспели в промывке мозгов. Этот талант выражен в специальной атаке жыда – Взятке.

Чтобы использовать эту атаку, жыд должен потратить 50 кредитов каждый раз, как он к ней прибегает (кредиты вычитаются из общего числа кредитов жыда). При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет свой ход на этот раунд. При неудаче деньги потрачены, и Белый Воин получает их, не терпя никакого ущерба.

Жыд может увеличить свои шансы на успех, потратив 50 кредитов и получив одно дополнительное очко (вплоть до 20, что уже автоматический успех). Это значит, например, что Вероломный Жыд, имея уровень специальной атаки в 10, может добавить к своей Взятке 50 кредитов, и ему будет нужно выбросить 11 или меньше на d20, чтобы достичь успеха. Или же он может потратить 500 (50 умножить на 10) кредитов, чтобы поднять силу специальной атаки до 20, что является автоматическим успехом.

- Скользкий Жыд должен выбросить 2 или меньше на d20. При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет ход на этот раунд и ничего не может делать.
- Лживый Жыд должен выбросить 4 или меньше на d20. При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет ход на этот раунд и ничего не может делать.
- Жадный Жыд должен выбросить 6 или меньше на d20. При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет ход на этот раунд и ничего не может делать.
- Извращенный Жыд должен выбросить 8 или меньше на d20. При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет ход на этот раунд и ничего не может делать.
- Вероломный Жыд должен выбросить 10 или меньше на d20. При успехе Белый Воин, на которого направлена атака, теряет ход на этот раунд и ничего не может делать.

Заключение

Главная цель РаХоВы – развлечь тех, кто верен Белой Расе. Это переживание, в котором наши истовые Белые Воины делают то, чего многие из нас так хотят – вырезают нечестивых врагов нашего народа, разрушающих нашу расу. И так я надеюсь, что все это поможет нашим товарищем сокрушить наших врагов.

Мир, созданный в РаХоВе, полон раздоров и беспорядка, но именно там Белые Воины сражаются ради грядущей Белой Империи. Если законы этой земли не подходят вкусу кого-то из вас – очевидно, вы можете изменять их. Кому-то может не понравиться то или это правило – так избавьтесь от него. Важно лишь, чтобы вы веселились.

Ваш вклад очень приветствуется, изменения в игре более чем возможны. Любые улучшения игры остаются добровольными и определяются самими игроками. Кто-то, может быть, захочет играть строго по правилам – отлично, для того правила тут и есть.

В заключение скажу – пусть вам будет весело, пока вы строите Белый и Чистый Мир. РАХОВА!

- Прп. Кеннет Мулинё

Таблица оружия

Оружие	Урон	Меткость	Скорость	Скорострельность	Штраф	Магазин	Вес	Цена
Mini (пистолет)	1d8	60%	10	Одиночный (1)	0	10	1	100
Кролик (пистолет)	1d10	65%	12	Одиночный (1)	-10%	10	1	200
Druger (пистолет)	1d12	70%	14	Полуавтоматический (3)	-20%	15	1	300
Бык (пистолет)	1d8+1d6	75%	16	Полуавтоматический (3)	-30%	20	1	400
Нигробой (пистолет)	2d8	80%	18	Автоматический (5)	-50%	30	2	500
Mini 88 (винтовка)	1d12	75%	7	Полуавтоматический (3)	0	20	4	300
RA-18 (винтовка)	2d8	80%	8	Полуавтоматический (3)	-10%	25	4	600
AKW (винтовка)	2d10	85%	9	Полуавтоматический (3)	-20%	30	5	900
SS-Смерть (винтовка)	2d12	90%	10	Автоматический (5)	-30%	40	6	1200
Распылитель Смерти (винтовка)	3d10	95%	11	Автоматический (5)	-50%	50	7	1500
Обрез дробовика	3d6	70%	4	Одиночный (1)	0	5	4	200

Оружие	Урон	Меткость	Скорость	Скорострельность	Штраф	Магазин	Вес	Цена
Полицейский дробовик	4d6	75%	5	Одиночный (1)	-10%	5	4	400
Гром (дробовик)	5d6	80%	6	Одиночный (1)	-20%	5	4	600
Викинг (дробовик)	6d6	85%	7	Одиночный (1)	-30%	10	5	800
Ультима (дробовик)	7d6	90%	8	Полуавтоматический (3)	-50%	15	6	1000

Таблица предметов

Предмет	Цена	Вес	Специальные возможности
Футболка	10	1	
Штаны	20	1	
Легкий шлем	100	3	Защита+1
Тяжелый шлем	200	5	Защита+2
Берет	10	1	
Очки	20	1	
Легкий бронежилет	200	10	Защита+4
Тяжелый бронежилет	300	15	Защита+5
Армейский бронежилет	400	20	Защита+6
Легкая куртка	50	3	Защита+1
Тяжелая куртка	100	6	Защита+2
Армейская куртка	150	9	Защита+3
Легкие ботинки	30	2	
Тяжелые ботинки	50	3	
Закуска	20	1	Излечивает 5 очков урона
Нормальный обед	50	4	Излечивает 20 очков урона
Полный стол	100	10	Излечивает 50 очков урона
Легкая дубинка	30	2	Урон в Рукопашной --1d6
Тяжелая дубина	50	3	Урон в Рукопашной --1d8
Теннисные туфли	20	1	
Перчатки	10	1	
Рации	30	1	

Предмет	Цена	Вес	Специальные возможности
Компьютер	250	3	Нужно питание от сети
Ноутбук	500	5	Работает везде
Ломик	20	2	Открытие+20%
Набор инструментов	50	2	Используется для Ремонта
Ткань пошивочная (5)	50	5	Используется для Портняжного дела (5 применений)
Священные книги Креативизма	30	2	Все Характеристики+1
Патроны к пистолетам (30)	30	1	Стандартная амуниция
Усиленные патроны к пистолетам (30)	50	1	Урон+1
Патроны к винтовкам (30)	30	2	Стандартная амуниция
Усиленные патроны к винтовкам (30)	50	2	Урон +2
Патроны к дробовикам (30)	30	1	Стандартная амуниция
Усиленные патроны к дробовикам (30)	50	1	Урон +3

Таблица характеристик

	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение
0	Предел Веса=0	Меткость в Рукопашной =0%						
1	Предел Веса=3	Меткость в Рукопашной =5%						
2	Предел Веса=6	Меткость в Рукопашной =10%						
3	Предел Веса=9	Меткость в Рукопашной =15%						
4	Предел Веса=12	Меткость в Рукопашной =20%						
5	Предел Веса=15	Меткость в Рукопашной =25%						
6	Предел Веса=18	Меткость в Рукопашной =30%						
7	Предел Веса=21	Меткость в Рукопашной =35%						
8	Предел Веса=24	Меткость в Рукопашной =40%						

	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение
9	Предел Веса=27	Меткость в Рукопашной =45%						
10	Предел Веса=30	Меткость в Рукопашной =50%						
11	Предел Веса=33	Меткость в Рукопашной =55%						
12	Предел Веса=36	Меткость в Рукопашной =60%						
13	Предел Веса=39	Меткость в Рукопашной =65%						
14	Предел Веса=42	Меткость в Рукопашной =70%						
15	Предел Веса=45	Меткость в Рукопашной =75%						
16	Предел Веса=48	Меткость в Рукопашной =80%						
17	Предел Веса=51	Меткость в Рукопашной =85%						
18	Предел Веса=54	Меткость в Рукопашной =90%						

	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение
19	Предел Веса=57	Меткость в Рукопашной =95%						
20	Предел Веса=60	Меткость в Рукопашной =100%						
21	Предел Веса=63, Урон в Рукопашной +1	Скорость выстрела+1, Меткость в Рукопашной =105%	Очки жизни+1 (за повышение уровня)	Воодушевление +5%	Начальные кредиты +100	Опыт +5%	Меткость +5%	Меткость врага (-5%)
22	Предел Веса=66, Урон в Рукопашной +2	Скорость выстрела+2, Меткость в Рукопашной =110%	Очки жизни+2 (за повышение уровня)	Воодушевление +10%	Начальные кредиты +200	Опыт +10%	Меткость +10%	Меткость врага (-10%)
23	Предел Веса=69, Урон в Рукопашной +3	Скорость выстрела+3, Меткость в Рукопашной =115%	Очки жизни+3 (за повышение уровня)	Воодушевление +15%	Начальные кредиты +300	Опыт +15%	Меткость +15%	Меткость врага (-15%)
24	Предел Веса=72, Урон в Рукопашной +4	Скорость выстрела+4, Меткость в Рукопашной =120%	Очки жизни+4 (за повышение уровня)	Воодушевление +20%	Начальные кредиты +400	Опыт +20%	Меткость +20%	Меткость врага (-20%)
25	Предел Веса=75, Урон в Рукопашной +5	Скорость выстрела+5, Меткость в Рукопашной =125%	Очки жизни+5 (за повышение уровня)	Воодушевление +25%	Начальные кредиты +500	Опыт +25%	Меткость+ 25%	Меткость врага (-25%)

	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение
26	Предел Веса=78, Урон в Рукопашной +6	Скорость выстрела+6, Меткость в Рукопашной =130%	Очки жизни+6 (за повышение уровня)	Воодушевление +30%	Начальные кредиты +600	Опыт +30%	Меткость +30%	Меткость врага (-30%)
27	Предел Веса=81, Урон в Рукопашной +7	Скорость выстрела+7, Меткость в Рукопашной =135%	Очки жизни+7 (за повышение уровня)	Воодушевление +35%	Начальные кредиты +700	Опыт +35%	Меткость +35%	Меткость врага (-35%)
28	Предел Веса=84, Урон в Рукопашной +8	Скорость выстрела+8, Меткость в Рукопашной =140%	Очки жизни+8 (за повышение уровня)	Воодушевление +40%	Начальные кредиты +800	Опыт +40%	Меткость +40%	Меткость врага (-40%)
29	Предел Веса=87, Урон в Рукопашной +9	Скорость выстрела+9, Меткость в Рукопашной =145%	Очки жизни+9 (за повышение уровня)	Воодушевление +45%	Начальные кредиты +900	Опыт +45%	Меткость +45%	Меткость врага (-45%)
30	Предел Веса=90, Урон в Рукопашной +10	Скорость выстрела+10, Меткость в Рукопашной =150%	Очки жизни+10 (за повышение уровня)	Воодушевление +50%	Начальные кредиты +1000	Опыт +50%	Меткость +50%	Меткость врага (-50%)

Таблица Врагов

Враг	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение	Оружие	Защита	Опыт	Кредиты
Вонючий Ниггер	15	15	15	5	5	5	5	10	2 шт. Mini	2	50	25
Тупой Ниггер	17	17	17	7	7	7	7	12	RA-18	4	100	50
Недоразвитый Ниггер	19	19	19	9	9	9	9	14	Гром	6	250	125
Отвратный Ниггер	21	21	21	11	11	11	11	16	SS-Смерть	8	500	250
Твердолобый Ниггер	23	23	23	13	13	13	13	18	Ультима	10	1000	500
Ленивый Латинос	10	10	10	5	5	5	5	10	Обрез дробовика	2	50	25
Плутливый Латинос	12	12	12	7	7	7	7	12	RA-18	4	100	50
Уродливый Латинос	14	14	14	9	9	9	9	14	2 шт. Druger	6	250	125
Отталкивающий Латинос	16	16	16	11	11	11	11	16	SS-Смерть	8	500	250
Сумасшедший Латинос	18	18	18	13	13	13	13	18	Ультима	10	1000	500
Гнусный Араб	10	10	10	15	10	5	5	10	2 шт. Mini	2	50	25
Мерзкий Араб	12	12	12	17	12	7	7	12	RA-18	4	100	50

Враг	Сила	Ловкость	Здоровье	Героизм	Харизма	Интеллект	Мудрость	Устрашение	Оружие	Защита	Опыт	Кредиты
Бродяжничающий Араб	14	14	14	19	14	9	9	14	Гром	6	250	125
Вороватый Араб	16	16	16	21	16	11	11	16	Викинг	8	500	250
Шахидствующий Араб	18	18	18	23	18	13	13	18	Распылитель Смерти	10	1000	500
Тощий Гук	5	5	10	10	5	10	10	5	Mini 88	2	50	50
Надоедливый Гук	7	7	12	12	7	12	12	7	RA-18	4	100	100
Пустоголовый Гук	9	9	14	14	9	14	14	9	2 шт. Druger	6	250	250
Безмозглый Гук	11	11	16	16	11	16	16	11	2 шт. Быков	8	500	500
Красный Гук	13	13	18	18	13	18	18	13	Распылитель Смерти	10	1000	1000
Скользкий Жыд	5	5	5	5	10	15	15	5	Mini 88	2	50	100
Лживый Жыд	7	7	7	7	12	17	17	7	2 шт. Кроликов	4	100	250
Жадный Жыд	9	9	9	9	14	19	19	9	AKW	6	250	500
Извращенный Жыд	11	11	11	11	16	21	21	11	SS-Смерть	8	500	1000
Вероломный Жыд	13	13	13	13	18	23	23	13	2 шт. Нигробоев	10	1000	2000